

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS WEBTOON TEMA 8  
SUBTEMA 3 AKU SUKA BERPETUALANG KELAS III**

Fuadah Hasanah<sup>1</sup>, Ratih Purnamasari<sup>2</sup>, Suci Siti Lathifah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

[fuadah.snhh@gmail.com](mailto:fuadah.snhh@gmail.com), [ratihpurnamasari@unpak.ac.id](mailto:ratihpurnamasari@unpak.ac.id),

[sucisitilathifah@unpak.ac.id](mailto:sucisitilathifah@unpak.ac.id)

**ABSTRACT**

*This studied aimed developed of Webtoon-Based Comic Taught Materials on Theme 8 Sub-theme 3 I Liked adventure Class III. This studied used Researched and Development (R&D) researched at Batutulis Stated Elementary School 01. The research subjects was students of class III C Batutulis State Elementary School 01 consisted of 28 students, the research conducted in the even semester of the 2021/2022 academic year. The instruments used in this study consisted of expert validation sheets and student response questionnaires to webtoon-based comics. Data analysis techniques consisted of qualitative data analysis techniques regarding interview results and quantitative data analysis techniques regarding expert validation results and student responses. The results show that the comics developed were suitable as teaching materials in class III-C SDN Batutulis in learning based on the average value of media expert validation 80.0%, the average validation value of linguists 87.5% and the average validation value. material expert with 92.5% criteria, with very feasible criteria to use. Based on the student response questionnaire of 87.0%, the teaching materials developed can make students understand the material described, feel motivated and happy so that the teaching materials are very suitable to be used in learning theme 8 sub-theme 3 I like adventure.*

**Keywords:** *Comic, Learning Materials, I like adventure*

**A. Pendahuluan**

Penyampaian materi pembelajaran secara konvensional menyebabkan guru menjadi pusat informasi sehingga siswa hanya dapat mendengarkan materi. Tentu hal ini dapat membuat siswa bosan terlebih jika harus mendengarkan materi dari beberapa mata pelajaran tanpa adanya alat bantu pembelajaran sebagai media yang mendukung proses pembelajaran.

Dengan adanya perbedaan gaya belajar yang dimiliki siswa, maka diperlukan alat bantu pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut dengan menciptakan kegiatan dan

sumber belajar yang menarik dan bervariasi.

Bahan ajar dapat dijadikan salah satu alat bantu dalam pelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jika dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa. Bahan ajar dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mencari informasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan bersama guru kelas 3, tentang bagaimana proses pembelajaran di kelas di Era pandemi dan pasca pandemi. Pembelajaran dirasa kurang optimal karena guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi tanpa adanya bahan ajar atau media

pembelajaran, ditambah dengan keterbatasan waktu pembelajaran.

Bahan ajar yang baik tentunya yang mudah dipahami oleh siswa dan memiliki tujuan yang dirumuskan dengan jelas. Maka diperlukan bahan ajar yang menarik yang memudahkan siswa untuk mempelajari suatu materi. Seperti halnya bahan ajar berbentuk komik bergambar merupakan salah satu bahan ajar yang mampu dikembangkan di Sekolah Dasar, dikarenakan dapat menarik siswa untuk tertarik dari segi tampilan dan informasi.

Gambar yang menarik memiliki efek yang cukup kuat pada diri anak. Komik dapat meningkatkan imajinasi dan rasa empati dalam diri anak. Membaca komik juga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dan membuat anak jadi gemar membaca.

Bahan ajar komik sangat efektif untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani (2020a) Media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn materi keragaman karakteristik individu ditemukan layak untuk digunakan oleh ahli media dengan persentase 82% dan oleh ahli materi dengan persentase sebesar 95% kategori sangat layak. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2016b) menunjukkan bahwa komik tersebut didasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh lima ahli, yaitu dua ahli bidang materi PKN mendapatkan nilai 91,0%, satu ahli bidang ilustrasi gambar mendapatkan nilai 92,5%, dan dua ahli bahasa mendapatkan nilai 88,3%. Menurut I.

Lestari (2016) keunggulan dari bahan ajar berbasis komik ini dibandingkan dengan bahan ajar pada umumnya adalah penyajian materi edukatif ini menggunakan rangkaian gambar kartun yang di dalamnya para tokoh mengembangkan suatu cerita. Komik memiliki kekuatan untuk menjelaskan konsep dan materi karena menggambarkan fenomena ilmiah yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak hanya membaca bahan ajar yang berupa *textbook* saja.

Tampilan bahan ajar komik yang menarik menjadi dasar bahwa bahan ajar komik bisa memberi peningkatan minat belajar siswa. Saat materi pembelajaran diwujudkan bahan ajar komik memberi kemungkinan siswa bisa lebih termotivasi untuk mempelajari serta mengerti terkait subtema 3 aku suka berpetualang.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research And Development* (R&D). Dalam mengembangkan produk membutuhkan model pengembangan yang cocok dengan tujuan pengembangan yang akan dilaksanakan supaya langkah-langkah dalam mengembangkan produk lebih tertata. Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Subjek penelitian dan pengembangan ini mencakup dua subjek. Subjek pertama yaitu validator

yang terdiri dari dua orang dosen sebagai ahli bahasa dan ahli media, dan seorang guru sebagai ahli materi. Subjek kedua adalah siswa kelas III-C SDN Batutulis 1 Kota Bogor yang terdiri dari 28 siswa sebagai narasumber untuk meneliti respon mereka saat menggunakan bahan ajar komik berbasis *webtoon* tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar komik adalah observasi dan wawancara, dan angket.

Wawancara dilakukan dengan guru yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dasar. Instrumen angket ini digunakan untuk uji validasi ahli dan respon siswa. Instrumen uji validitas yang akan di validasi oleh ahli yaitu 2 orang dosen dan 1 guru. Uji validitas ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar sebelum diujikan di lapangan, sedangkan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan bahan ajar.

Teknis analisis data dilakukan dengan teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguraikan data kualitatif adalah dengan analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data dari hasil wawancara dan saran serta kritik dari validator Ummah (2021).

Analisis data kuantitatif diaplikasikan untuk mengkaji data yang dikumpulkan dari angket dan berkaitan dengan numerik. Data kuantitatif didapatkan pada tahap validasi desain dan angket respon

siswa. Nilai yang dihasilkan didapat dengan menggunakan angket data angket validitas ahli dan angket analisis respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar komik berbasis *webtoon*.

Instrument validasi bahan ajar berupa alat evaluasi ahli bahan ajar dengan lembar penilaian. Lembar penilaian berisi indikator kelayakan pengembangan bahan ajar. Lembar penilaian validasi ahli berupa skala likert dengan 4 skor. Penskoran yang digunakan oleh peneliti dalam proses validasi ahli ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1.** Skor Penilaian Validasi Ahli

(Masykur, Nofrizal, and Syazali 2017)

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Uji angket validasi ahli dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator (S) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan dalam angket validasi buku pendamping tematik. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase total

S = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator atau pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal (Ninla Elmawati Falabiba et al. 2014)

Kriteria validasi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria validasi ahli

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85,01%-100,00%	Sangat Layak	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Layak	Layak atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Tidak Layak	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Sangat Tidak Layak	Tidak layak atau tidak boleh dipergunakan

(Aulia, Akbar, and Yulati 2017)

Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar komik tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yaitu sebagai berikut:

*Persentase*

$$= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.** Kriteria respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar komik berbasis *webtoon*

Persentase	Kriteria
85,01%-100,00%	Sangat Baik
70,01% - 85,00%	Baik
50,01% - 70,00%	Tidak Baik
01,00% - 50,00%	Sangat Tidak Baik

(Aulia et al. 2017)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

validasi adalah kegiatan menggabungkan keterangan atau informasi dari validator ahli guna mencari tahu valid tidaknya suatu produk yang dikembangkan. Validasi bertujuan untuk melihat tingkat kelayakan bahan ajar komik berbasis *webtoon* tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang. Hasil dari kegiatan ini ialah arahan guna bahan ajar komik yang akan diaplikasikan.

Validasi produk dilaksanakan kepada 3 validator yang terdiri dari 2 dosen ahli dan 1 guru SDN Batutulis 1. Informasi data validasi diperoleh dari keusioner validasi yang diberikan kepada validator. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan masukan untuk melakukan perbaikan sebanyak dua kali sebelum produk diterapkan dan hingga produk dinyatakan layak. Hasil uji validitas produk pengembangan bahan ajar komik berbasis *webtoon*, yaitu sebagai berikut:

#### Ahli Media

Hasil validasi dari validator terhadap bahan ajar komik berbasis *webtoon* dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil validasi ahli media

No	Hasil penilaian	Skor	Presen tase	Kriteria kualifikasi
1.	Validasi pertama	28	$\frac{28}{40} \times 100\% = 70,0\%$	Belum layak
2.	Validasi kedua	32	$\frac{32}{40} \times 100\% = 80,0\%$	Layak

Berdasarkan hasil validasi komik berbasis *webtoon* oleh ahli media pada validasi pertama dengan persentase 70% dengan kriteria

belum layak, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar. Artinya produk yang telah dikembangkan belum dianggap layak untuk diaplikasikan di lapangan, akan tetapi terdapat berbagai hal yang harus dilakukan agar produk tersebut layak dipakai. Perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari segi tampilan meliputi, 1) Buat nomer untuk setiap percakapan, 2) Perbaiki judul setiap episode agar sesuai dengan cerita yang disajikan, 3) Menambahkan ilustrasi tambahan sebagai pelengkap cerita. Media bahan ajar yang telah diperbaiki divalidasi kembali, validasi kedua diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria kevalidan skor tersebut masuk ke dalam kriteria layak untuk diuji cobakan pada siswa di kelas.

**Ahli Bahasa**

Hasil validasi dari validator terhadap bahan ajar komik berbasis *webtoon* dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil validasi ahli bahasa

No	Hasil penilaian	Skor	Prese ntase	Kriteria kualifikasi
1.	Validasi pertama	21	$\frac{21}{40} \times 100\% = 52,5\%$	Belum layak
2.	Validasi kedua	35	$\frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi komik berbasis *webtoon* oleh ahli bahasa pada validasi pertama dengan persentase 52,5% dengan kriteria belum layak, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar. Artinya produk yang telah dikembangkan belum dianggap layak untuk diaplikasikan di lapangan, akan tetapi terdapat berbagai hal yang harus dilakukan agar produk tersebut

layak dipakai. Perbaikan bahan ajar berdasarkan komentar dan saran dari segi bahasa meliputi, 1) Petunjuk diperjelas, cara baca komiknya, cara mengerjakan latihannya, 2) Jangan gunakan bahasa sehari-hari, 3) Gunakan gambar yang sesuai dengan tema, gunakan jenis huruf yang terbaca dengan baik, gunakan gambar jam yang ada angkanya. Kemudian setelah diperbaiki divalidasi kembali, validasi kedua diperoleh hasil 87,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut kedalam kriteria sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas III.

**Ahli Materi**

Hasil validasi dari validator terhadap bahan ajar komik berbasis *webtoon* dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil validasi ahli materi

No	Hasil penilaian	Skor	Prese ntase	Kriteria kualifikasi
3.	Validasi pertama	29	$\frac{29}{40} \times 100\% = 72,5\%$	Layak
4.	Validasi kedua	40	$\frac{40}{40} \times 100\% = 92,5\%$	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi komik berbasis *webtoon* oleh ahli materi pada validasi pertama dengan persentase 72,5% dengan kriteria layak digunakan namun sebelum itu perlu adanya perbaikan sedikit. Perbaikan bahan ajar berdasarkan komentar dan saran dari segi materi meliputi, 1) Materi ajar belum lengkap, terdapat materi yang tidak dicantumkan dalam komik, 2) Petunjuk pengerjaan soal masih kurang jelas, hendaknya membuat petunjuk yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kemudian setelah diperbaiki divalidasi kembali, validasi

kedua diperoleh hasil 92,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut ke dalam kriteria sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa.

### Respon Pengguna

Hasil angket respon pengguna komik berbasis *webtoon* yang diuji cobakan oleh siswa kelas III dapat dilihat pada tabel 7.

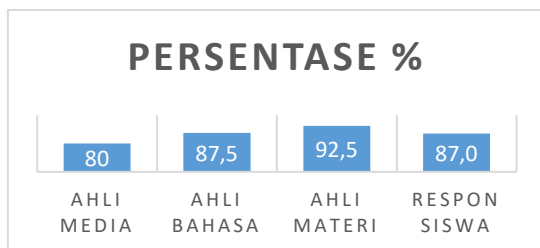
**Tabel 7.** Respon siswa setelah menggunakan bahan ajar komik berbasis *webtoon*

Respon den	Total skor	Jumlah skor maksimal	Perse ntase	Rata-rata Persentase
1.	27	40	68	87,0
2.	35	40	88	
3.	36	40	90	
4.	27	40	68	
5.	26	40	65	
6.	31	40	78	
7.	27	40	68	
8.	34	40	85	
9.	36	40	90	
10.	37	40	93	
11.	30	40	75	
12.	26	40	65	
13.	40	40	100	
14.	31	40	78	
15.	40	40	100	
16.	40	40	100	
17.	37	40	93	
18.	37	40	93	
19.	37	40	93	
20.	39	40	98	
21.	39	40	98	
22.	39	40	98	
23.	38	40	95	
24.	40	40	100	
25.	33	40	83	
26.	38	40	95	
27.	37	40	93	
28.	39	40	98	

ajar komik berbasis *webtoon* pada tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang pada kelas III SD ini memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 87,0. Rata-rata persentase ini berada di jumlah kriteria validasi 85,01%-100,00%, sehingga pemakaian bahan ajar komik berbasis *webtoon* ini sangat layak untuk dipakai dan dimanfaatkan oleh siswa kelas III SD pada tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang, tanpa diperlukan perbaikan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari respon siswa, maka bahan ajar komik ini dapat digunakan dengan mudah, petunjuk menggunakan bahan ajar jelas, siswa merasa senang, semangat, termotivasi dan tidak bosan dalam menggunakan bahan ajar yang telah disediakan, siswa paham dengan materi yang disajikan, siswa tertarik menggunakan bahan ajar komik untuk pembelajaran di rumah atau di sekolah sehingga siswa merasa ingin memiliki bahan ajar tersebut, siswa tertarik dengan tampilan bahan ajar dan bahan ajar dapat memberikan pengetahuan tambahan pada siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik berbasis *webtoon* dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar dengan bahan ajar tersebut sehingga produk tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang.

Setelah melakukan perhitungan data pada tabel di atas yang dilakukan oleh 28 siswa, bahan



**Gambar 1.** Persentase hasil validasi bahan ajar

Pembelajaran dengan menggunakan komik berarti pembelajaran yang mengandalkan nilai visual atau tampilannya. Manfaat dari pembelajaran menggunakan visual menurut Kędra & Źakevičiūtė (2019:2): (1) visual membantu dalam perolehan pengetahuan dan membantu pemahaman yang lebih baik, (2) mengajar secara visual membantu mengembangkan kreativitas siswa, (3) gambar dapat meningkatkan memori, (4) pembelajaran menggunakan gambar dapat membantu mengekspresikan pikiran dan pendapat. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa bahan ajar dengan menggunakan visual seperti komik dapat dipakai dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Tahapan pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dengan pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap guru kelas 3. Keterbatasan bahan ajar yang disediakan ketika proses pembelajaran berlangsung daring saat itu.

Setelah pengumpulan data diperoleh kemudian membuat rancangan desain bahan ajar komik. Pada tahap merancang ini disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan strategi pembelajaran.

Tahap pengembangan dengan mewujudkan detail desain dari tahap sebelumnya dalam format yang konkret. Oleh karena itu, pada fase ini penulis membuat produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini setelah produk berhasil dibuat maka langkah selanjutnya produk tersebut akan divalidasi oleh validator agar menghasilkan bahan ajar yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validator dalam penelitian ini terdiri dari dua orang dosen dan satu guru kelas III Sekolah Dasar. Aspek yang divalidasi meliputi validasi media, validasi bahasa, validasi materi.

Setelah produk sudah dikatakan layak, maka produk sudah siap untuk diimplementasikan. Pada tahap ini produk diimplementasikan dan diuji cobakan pada 28 siswa kelas III-C sekolah dasar. Peneliti diberi kesempatan untuk memperkenalkan bahan ajar komik berbasis *webtoon* ini langsung kepada siswa selama satu minggu atau sesuai dengan satu subtema yang berlaku saat itu. Setelah siswa menggunakan bahan ajar komik berbasis *webtoon* tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang, siswa mengisi angket dengan sepuluh pertanyaan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa setelah memakai bahan ajar tersebut. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh persentase

87,0%, sehingga penggunaan bahan ajar dapat dinyatakan sangat layak dan baik untuk digunakan siswa dalam pembelajaran tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang, maka produk bahan ajar ini tidak diperlukan adanya revisi.

Kekurangan yang didapatkan dari produk pengembangan komik berbasis *webtoon* ini yaitu produk tersebut kurang interaktif sehingga tidak adanya interaksi lebih saat siswa sedang membaca komik, interaksi dilakukan saat siswa mulai mengerjakan evaluasi saja. Pembuatan bahan ajar komik yang membutuhkan waktu yang cukup lama juga tidak dapat dijadikan sebagai solusi yang tepat untuk diterapkan terus menerus dalam suatu pembelajaran, tapi dapat diterapkan sewaktu waktu agar persediaan bahan ajar di suatu kelas lebih bervariasi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar komik berbasis *webtoon* tema 8 subtema 3 aku suka berpetualang pada kelas III sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hal tersebut untuk menemukan permasalahan terhadap pembelajaran siswa, merancang produk sesuai dengan kebutuhan siswa, dan hasil yang didapatkan berupa bahan ajar komik berbasis *webtoon* pada kelas III-C SDN Batutulis 1 dilihat saat

pembelajaran berlangsung siswa sangat tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kelayakan bahan ajar komik berbasis *webtoon* ini dapat dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi ahli bahan ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 80,0% yang artinya produk ini layak digunakan. Hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5% yang artinya produk ini sangat layak digunakan. Dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% yang artinya produk ini sangat layak digunakan. Uji coba respon 28 siswa memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 87,0% yang artinya produk ini sangat layak digunakan,

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aulia, Dina, Sa'dun Akbar, and Lia Yulati. 2017. "Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Discovery Learning." *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM* 3(1):7–10.
- Kędra, Joanna, and Rasa Žakevičiūtė. 2019. "Visual Literacy Practices in Higher Education: What, Why and How?" *Journal of Visual Literacy* 38(1–2):1–7. doi: 10.1080/1051144X.2019.1580438.
- Lestari, I. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Komik Pada Pokok Bahasan Gerak Di



- SMP.” *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Lubis, M. A. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal. [digilib.unimed.ac.id](http://digilib.unimed.ac.id).
- Maharani, Laely Avidia. 2020. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Sayung 4.” *Skripsi*.
- Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2):177. doi: 10.24042/ajpm.v8i2.2014.
- Ninla Elmawati Falabiba, Wisnu Anggaran, Affiifi. Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, B. .. Wiyono, Ninla Elmawati Falabiba, Yong Jun Zhang, Yong Li, and Xu Chen. 2014. “Knowledge . Toward a Media History of Documents.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 5(2):40–51.
- Ummah, R. K. 2021. Pengembangan Media Ultacer (Ular Tangga Cerpen) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema I Lingkungan Tempat Tinggalku [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id).